Armas
Mágicas
3D&T
CAPCOM

Armas Mágicas 3D&T

By: Light (lightmaster@uol.com.br)

Versão: ALPHA

O 3D&T é um ótimo sistema genérico. Mas, como diz o Marcelo Cassaro, uma das mentes por trás deste sistema, é um jogo em constante evolução. Bem, este complemento não-oficial, aprofunda um pouco mais as regras impostas para as armas desse jogo.

Como o manual (me refiro à mais recente versão, o Turbinado) diz sobre algumas vantagens e desvantagens, algumas vezes ele menciona armas mágicas, assim como inimigos que podem ser feridos apenas com elas. Bem, já que essas armas chegam a ser até que bastante necessárias durante o jogo para aventureiros experientes, elas até que não tem tanta coisa de especial, em relação ao poder de possível ampliação das armas. Este complemento foi feito para introduzir não-oficialmente novas vantagens e desvantagens para as armas especiais. Confira abaixo:

Padrões:

-*Ataque Especial:* 1 ponto
-*Sagrada:* 1 ponto
-*Retornável:* 1 ponto
-*Veloz:* 1 ponto
-*Vorpal:* 2 pontos
-*Maldita:* -1 ponto

Personalizadas:

- *Paralisante:* 1 ponto: Esta arma consegue desferir um golpe que paralisa os movimentos do alvo. Segue as mesmas regras da vantagem Paralisia.
- *Simbionte:* 0 pontos: Esta arma está conectada a você através de uma ligação corporal. Ela pode estar encaixada em seu braço,no seu pulso, etc. Esta arma recebe a condição de maldita, e também não pode se soltar de você, nem que leve mais de 1 ponto de dano. Apesar disso, você não pode usar

esta arma para se defender, pois sempre que ela for danificada, quem receberá o dano será seu usuário.

- *Venenosa:* 2 pontos: Esta arma possui uma propriedade venenosa, talvez por que ela está enferrujada, ou que tenha algum veneno dentro dela, mas sempre que você acerta o alvo, e vencer a FD dele, ele deve fazer um teste de resistência –1. Se falhar, ele sofre um redutor de –1 em todas as características e começa a perder 1PV por turno, até a morte ou até ser curado.
- *Transformável:* 1 ponto: Esta arma pode alterar ligeiramente a sua forma, mudando a lâmina de lugar, esticando, entortando, etc. Isso significa que ela pode mudar o tipo de dano durante o combate. Você pode fazer com que esta arma mude, mas isso gasta 1 turno, dentre os tipos de dano corte, perfuração ou contusão.
- *Rajada Contínua:* 1 ponto: Esta qualidade só serve para armas especiais baseadas em PdF,armas de rajada contínua mantém o seu dano constante até serem desativadas.Ex:O mago com seu cajado do raio utiliza uma rajada elétrica contínua sobre o inimigo,ele possui habilidade 3 e PdF 2+1(arma especial),ele rola um 5,um FA total de 11,como sua arma especial possui rajada contínua ele pode manter seu FA constante para preservar esse resultado.
- *Demoníaca:* 1 ponto: O oposto de sagrada,um personagem com uma arma demoníaca ganha Força+1 e armadura+1 quando enfrentam personagens da luz(Clérigos e Paladinos de deuses do bem,personagens com algum código de honra e magos com focus alto em luz)
- *Gigante:* 1 ponto: A arma é muito grande para os padrões dessa arma,por isso ela causa +3 de dano,mas manobrá-la exige trabalho e causa uma redução de –2 em habilidade para qualquer outra ação em combate que não seja usar a arma.Armas gigantes não podem ser usadas em lugares com pouco espaço,como corredores estreitos,salas pequenas,etc.Em ambientes com muitas pessoas o jogador deve fazer um teste de habilidade –1,se falhar ele irá acertar uma pessoa sem querer durante o ataque.
- *Assombrada:* -2 pontos: A arma é assombrada por algo em especial.Isso tem o mesmo efeito da desvantagem assombrado,mas afeta apenas a quem possui a arma.Pode ser que o espírito do dragão que possuía os ossos de que fora feita

a sua espada não esteja muito contente.... De qualquer maneira esta arma é também amaldiçoada.

- *Afiada:* 2 pontos: Sua arma é extremamente afiada, causando +2 de dano. Pode ser comprada mais vezes em ferreiros ou afins, a critério do mestre.
- *Elástica:* 1 ponto: A arma é capaz de estender-se até uma distância equivalente a 10m. Funciona como na vantagem Membros Elásticos, porém só a arma é "elástica".